Premiers pas en Vaeriel pour les PJs.

Et voilà la deuxième partie de la campagne sur Vaeriel...

Pré-requis : Il est fait mention au cours de ce scénario d'un certain "Kleid Borrow". Il s'agit d'un de mes PJs. Le MJ devra déterminer un PJ et lui attribuer les évènements destinés à Kleid...

A noter que cette campagne s'inscrit dans l'utilisation de l'historique alternatif proposé sur le site, mais est facilement modifiable pour s'adapter au background officiel.

Nouveau départ

Troisième mois de l'Automne 1052, un mois de la Désolation.

Les joueurs viennent d'accoster sur la berge, le navire échoué dans l'océan, loin derrière eux. Il sont sur une plage, et, à l'horizon se découpent des montagne qui s'étendent à perte de vue, comme une muraille…

Non loin de là, un fleuve semble relier ces montagnes à l'océan. Il s'enfonce dans un tunnel, visiblement artificiel, comme l'attestent les parois parfaitement lisses, si l'on s'en approche. Le tunnel est immense et une flotte pourrait l'emprunter. Il est de technologie Stilfari, comme le prouvent les plaques lumineuses, incrustées dans le plafond, qui diffusent une lueur blafarde… Il semble s'enfoncer vers des profondeurs insondables, et il est déconseillé de s'y engager à la nage…

Reste à traverser les montagnes. Le périple durera à peu près une semaine. Il semble aux joueurs que cette montagne n'est pas naturelle : elle ressemble plus à un gigantesque amas de rochers qu'à autre chose… Et lorsqu'ils arrivent au sommet, une vue magnifique s'offre à eux : en contrebas, une véritable jungle baigne dans la brume…

Les joueurs dévalent donc le versant de la montagne. Devant eux, la brousse fait place à une jungle éparse puis dense. Il fait chaud, le ciel est sans nuage et les deux soleils cognent comme jamais. Ici, le fluide baigne l'atmosphère, les fusionnés le ressentent au plus profond d'eux-mêmes…

Et ils s'enfoncent dans la jungle.

Cela n'a bien évidemment rien à voir avec ce qu'ils connaissent déjà : Ils découvrent une flore luxuriante, multicolore. La végétation est aérée et lumineuse, les petits animaux pullulent, les baies juteuses et savoureuses se laissent cueillir à volonté, des odeurs sucrées chatouillent leurs narines…

Il faut changer les joueurs de la jungle Gadhar. Ils doivent se sentir en sécurité. Le choc n'en sera que plus grand plus tard, lorsqu'ils seront confrontés à la terrible réalité…

Rencontre avec un indigène

Alors que les fusionnés progressent, ils entendent le bruit d'un ruisseau. Un homme, noir, ne fait pas attention à eux : Il est occupé à récupérer de l'eau dans de grandes jarres en terre cuite. Habillé d'un pagne, il a tout à fait l'aspect d'un indigène… Mais où sont les Stilfari'n ?

Prendre contact avec lui sans l'effrayer sera difficile : Il ne parle pas leur langue et pour lui l'homme blanc est l'ennemi ! Il refusera d'ailleurs de leur parler tant qu'ils porteront sur eux tout symbole de civilisation (Armes forgées, armures, etc…)

Il leur fera jeter tout équipement dans le ruisseau…

Les joueurs vont devoir faire preuve de diplomatie.

Alors que les premières paroles sont échangées, Kleid Borrow est pris de vertiges : Cette langue lui est familière. Il revoit une jungle (La jungle Gadhar ?) il y a très longtemps… Des troupes Gadhars… des combats…

Etrangement, il arrive à comprendre instinctivement quelques bribes de leur langage, et il a la désagréable sensation de pouvoir le parler sans parvenir à trouver les mots et les intonations.

Il faut jouer les scènes de dialogue avec les indigènes comme si les joueurs les comprenaient (Grâce à Kleid) mais toute communication doit passer par des dessins sur le sol et des mimes.

Les joueurs finissent par être compris de l'indigène, prénommé Oukeba, qui décide de les amener à son village : Ankala.

Ankala

(Population 84, dont 39 combattants. Neutre envers les Vaerelliens.)

Le village d'Ankala, est un amas de huttes de torchis éparses aux toits couverts de grandes feuilles tropicales. A l'arrivée des joueurs, le village s'anime peu à peu : les indigènes sortent de chez eux, font une pause pour observer les étranges visiteurs. Bientôt, un homme d'âge vénérable s'avance vers eux. Il s'agit du chef du village : Ouko. Les joueurs ne tarderont pas à se rendre compte qu'il parle (mal) la langue Vaerellienne… Ses premières paroles devraient laisser les PJs perplexes :

" Bienvenue sur notre terre, Vaeriel… "

Ouko les emmènera dans sa hutte. Là, il écoutera leur histoire avec intérêt. A eux de voir ce qu'ils comptent lui raconter. Les indigènes n'ont aucune notion de continent ou d'océans. Pour eux, l'univers s'arrête aux montagnes du bout du monde, et au delà il n'y a rien… Pour eux, l'homme blanc est le démon qui veut la mort des Hommes (car, tout comme les Gadhars, c'est ainsi qu'ils s'appellent). Il sera donc très difficile aux PJs de leur faire comprendre d'où ils viennent, et pour quelle raison…

Ouko, lui, peut expliquer la situation des indigènes vis-à-vis des Vaerelliens, à savoir les massacres incessants et leur vaine lutte, en raison d'un manque d'unité entre les tribus. Si les joueurs lui demandent ou trouver une ville Vaerellienne, il leur indiquera au mieux la garnison située à l'ouest, Izgor…

En aucun cas il ne parlera du vol de la Relique (Cf. plus loin), ni du massacre récent du village de Loun'Beko.

Alors que les joueurs discutent avec le chef, un indigène paré d'ornementations tribales pénètre dans la hutte. Il s'agit d'un émissaire. Le chef demande poliment mais fermement aux joueurs de quitter la pièce.

Les joueurs peuvent tenter d'une façon ou d'une autre d'écouter la conversation… Le chef et l'émissaire parlent de rejoindre les autres tribus, d'une expédition punitive, de vengeance et de récupérer la Relique.

Ouko semble refuser, arguant qu'il ne veut pas plonger son peuple dans une guerre perdue d'avance…

L'émissaire sort alors de la hutte furieux et quitte le village.

Si les joueurs en parlent ou lui demandent la raison de leur mésentente, le chef expliquera alors le massacre de Loun'beko, apparemment un massacre sans raison. Loun'beko était, il y a peu, le village gardien de la Relique, qui apportait paix et prospérité aux tribus unies. Il y a trois jours, les hommes blancs ont attaqué le village et ont massacré hommes, femmes et enfants. Les rares survivants de l'hécatombe racontent que des puissants guerriers à la peau d'acier noire ont mené l'attaque. Ils auraient volé la Relique...

Et puis, hier, il y a eu un nouveau massacre. Un autre village, Sokoba, a été détruit. Cette fois, il semble que les hommes blancs aient fait des prisonniers. Beaucoup de prisonniers. Les tribus voisines veulent lancer une expédition punitive contre le camp militaire d'Izgor, et récupérer la Relique…

Mais lui, Ouko, sait que ce plan est voué à l'échec. Le camp est trop bien gardé… Il le sait bien, il y a été emprisonné trois ans. C'est d'ailleurs là qu'il a appris les rudiments de Vaerellien… Mais le chef des tribu voisines, Solbo, est un homme décidé, et il y a de fortes chances qu'il réussisse à unir suffisamment de tribus pour mener son assaut suicide. Selon Ouko, Solbo est un fanatique qui ne pense qu'à son prestige et à en découdre avec l'homme blanc…

Si les joueurs veulent en savoir plus sur ce peuple, il leur proposera d'aller voir le Gardien de la tribu (une sorte de Chaman…), le vieil Alaki.

Alaki, un vieux chaman tout ridé et couvert de cicatrices rituelles, les accueillera dans sa hutte, remplie de bols fumants, de colifichets, de petits animaux séchés et de jarres de terre cuite. Là il préparera une mixture rituelle qu'il offrira à boire aux PJs.

Les joueurs peuvent lui demander en quoi consiste sa magie. Il se bornera à expliquer qu'il n'y a pas de magie, qu'il fait un avec la nature. De phrases sibyllines en phrases sibyllines, les PJs risquent de ne pas comprendre… Il leur montrera alors, transformant ses avant-bras en pattes reptiliennes quelques instants, ses yeux prenant un regard vertical…

Puis il prendra le bras de Kleid Borrow en murmurant " Je sens en toi le pouvoir du Coureur des Ombres, aide nous, aide ton peuple… ".

Le Coureur des Ombres était un vaillant guerrier indigène qui avait réussi à opposer une résistance aux Vaerelliens en unissant les tribus… il fut capturé, torturé et exécuté il y a plus de 1000 ans… Alaki demandera à Kleid Borrow, sa voix vibrante de passion, de faire son devoir, de venir en aide à son peuple…

En fin de journée, le chef proposera aux joueurs l'hospitalité. Une hutte leur sera libérée pour la nuit.

Libre à eux de rester ou de partir…

Si les PJs veulent visiter d'autres villages, Oukeba se proposera pour être leur guide.

Les Villages

Loun'beko (Village rasé) :

C'est le premier village rasé par les troupes de la Division Noire, menée par l'élu Vecteur. Loun'beko était un village contaminé par le virus test (Voir " L'histoire en quelques mots "), le plus éloigné de tous du camp d'Izgor, forcément…. La Division Noire avait pour mission d'éradiquer ce village. Ils s'y sont bien pris… Le village à été rasé, incendié, ses habitants exterminés…

Mais Loun'beko était aussi, à l'époque, le village gardien de la Relique, un artefact sacré pour ce peuple, censé apporter prospérité et bonheur au peuple indigène. La légende dit aussi que si la Relique venait à disparaître, de grands malheurs s'abattraient sur les indigènes. Au cours de l'attaque, Vecteur remarqua cette relique et reconnu en elle ce qu'elle était réellement (plus de révélations plus tard)… juste avant qu'un membre de la tribu ne s'en empare et s'enfuie dans la jungle. Vecteur amena alors le chaman de la tribu à l'écart, dans la jungle, et le tortura pour découvrir où son peuple avait trouvé la Relique. Peine perdue, le vieux chaman succomba à ses souffrances sans révéler quoi que ce soit… Vecteur entreprit alors de le découvrir d'une autre manière…

Les joueurs n'auront donc pas grand chose à voir à Loun'beko : Corps calcinés au milieu de huttes carbonisées… Les Elus de la Division Noire ne font pas le travail à moitié…

C'est en quittant le village qu'ils tomberont, au détour d'une grande fougère, sur un cadavre écorché, en décomposition avancée. Il a été accroché par des lianes entre deux arbres. On peut deviner sur tous ses membres des cicatrices profondes et anciennes… Ces cicatrices sont les marques (les joueurs peuvent s'en souvenir ou le demander au chaman d'Ankala) des Gardiens.

L'examen approfondi du corps ne permettra pas d'en apprendre plus…

Sokoba (Village rasé) :

C'est le village qui vient d'être attaqué. En arrivant, les PJs se rendent comptent que le scénario est différent. Il y a des corps, des hommes, principalement, qui se sont défendus, mais très peu. Les habitations sont intactes… Les membres du village ont été enlevés. En réalité, cette fois Vecteur a choisi d'interroger le chaman de la tribu à Izgor. Et comme il semble que ces individus sont résistants à la torture, il compte adopter une autre forme de persuasion : Eliminer un à un les membres de la tribu jusqu'à ce qu'il parle… Il n'y a rien de plus à trouver ici.

Agan'neke : (Population 67, dont 32 combattants. Hostiles aux Vaerelliens.)

Un village typique d'indigènes. Ils sont hostiles aux Vaerelliens, surtout depuis le vol de la relique. Ils sont prêts à se rallier aux troupes de Solbo, mais un différend ancestral divise le village d'Agan'neke et celui de Lo'neke. Le chef du village, Ouni, s'est rendu à Lo'neke accompagné de quelques guerriers dans le but de régler ce différend et de rallier ses troupes à celles de Solbo.

Lo'neke : (Population 72 dont 40 combattants. Hostiles aux Vaerelliens.)

C'est là que se rassemblent les chefs des autres villages. Solbo est le chef de Lo'neke. C'est aussi un chef de guerre charismatique et ambitieux qui voit dans l'attaque d'Izgor un moyen d'unir les tribus de la région et de devenir un héros… Il a déjà réussi à convaincre Ouni, le chef d'Agan'neke, et Burko, le chef d'Eckbo, d'assister aux négociations… Cela lui fait un certain nombre de combattants, mais il est conscient de la puissance des Vaerelliens… C'est pour cela qu'il cherche également à rallier Ouko et le village d'Ankala. Et surtout, le village des Silencieux, Houng'Ta…

Mais, jusqu'à présent, ceux-ci ont refusé toute négociation, sans raison, renvoyant les émissaires de Solbo et les menaçant de ne pas revenir sous peine de mort…

L'arrivée des PJs ne passera évidemment pas inaperçue, cependant, s'ils sont introduits par un guerrier d'Ankala, il ne devrait pas y avoir de problème. Ils devraient pouvoir parler à Solbo, accompagné des deux autres chefs de village présents.

Les joueurs devraient rapidement s'apercevoir de la personnalité de Solbo : Un fanatique extrémiste qui ne rêve que d'une chose, écraser Izgor, et qui se sert du vol de la Relique comme un prétexte pour mener son peuple à la guerre. Il verra l'arrivée des PJs comme une menace à son autorité et les mettra à " l'épreuve du regard " (Soutenir le regard de l'autre. Détourner le regard est un de faiblesse. A jouer en rôleplay…).

Ses arguments sont cependant incontestables : Les Vaerelliens ont détruit un de leurs villages, probablement réduit un autre en esclavage, et ont volé leur Relique sacrée. Il doivent payer…

Solbo devrait facilement arriver à se mettre les joueurs dans la poche, s'ils ont un minimum de sens commun.

Il y a également dans ce village les seuls survivants du massacre de Loun'beko. Un homme et sa fille. Les PJs pourront les croiser au détour de leurs déplacements dans le village. L'homme est blessé. Quand à sa fille elle s'est enfermée dans un mutisme total depuis que sa mère a été massacrée sous ses yeux. L'homme peut raconter ce qui s'est passé à Loun'beko lors de l'attaque… Il explique avoir vu les démons de métal noir arriver de la jungle et cracher la mort avec leur bâtons magiques et leurs griffes. Les lances des guerriers étaient inefficaces contre leurs carapaces… Ils ont massacré et mis le feu au village. Sa petite fille a vu sa mère se faire tuer. Puis, le plus grand des démons, celui qui semblait être le chef, s'est dirigé vers le centre du village et il s'est emparé de la relique (une boite de métal très ancienne). Le père en a alors profité pour essayer de fuir avec sa fille, mais un bâton magique l'a blessé. Depuis, il jure qu'il va venger la mort des siens et de sa femme.

L'homme ment : Il a effectivement survécu, mais a également emporté avec lui la Relique… Il l'a caché à son peuple, espérant que ce vol sera prétexte à rallier les tribus pour écraser Izgor… Le feu de la vengeance brûle en lui au point de l'aveugler et de mentir à son propre peuple…

Eckbo : (Population 52 dont 23 combattants. Hostiles aux Vaerelliens.)

Eckbo est également hostile aux Vaerelliens. Son chef, Burko, s'est rendu à Lo'Neke pour régler le différend qui oppose son village à celui d'Agan'Neke. Il a bien l'intention d'unir ses troupes à celles de Solbo.

Houng'Ta (Le village des Silencieux) : (Population 63 dont 27 combattants. Neutres envers les Vaerelliens.)

Houng'Ta est le village des Silencieux, une tribu particulière dont il sera fait mention dans des scénarios ultérieurs… Les Silencieux se rapprochent des Invisibles de Tanaëphis dans le sens ou ils ont la faculté de se fondre dans la jungle (rien de magique là dessous cependant…). Dès que les joueurs décideront de se rendre au village des Silencieux (On leur indiquera juste la direction : au sud-ouest, et personne ne voudra les accompagner. Personne ne l'a jamais vu, car selon la légende, il n'existe qu'aux yeux des Silencieux….), ils se sentiront observé. Au bout de quelques heures de marche, ils devront faire un jet de repérage difficile contre le talent de discrétion de deux Silencieux (Discrétion : 70 %). Ceux-ci les observent depuis les arbres… Une fois repérés, les Silencieux ne se feront pas prier pour venir les voir :

Ce sont des indigènes à la peau entièrement recouverte de cendres grisâtres et vêtus d'un unique pagne. A leur coté pend une bourse (remplie des poisons les plus virulents de la jungle…) et ils portent tous une lance à pointe d'obsidienne (qui fait d'eux des guerriers si redoutables. La lance a les mêmes caractéristiques qu'une lance en os, avec la capacité Point Faible). Ils arborent un sourire niais qui pourrait les faire passer pour des simplets… les PJs vont rapidement déchanter…

Les négociations vont s'engager, mais il est clair que les Silencieux ne semblent pas vouloir s'impliquer dans une guerre contre les Vaerelliens, pas parce qu'ils ont peur (visiblement, cette idée ne les a même pas effleurés), mais parce que les tribus ne sont pas unies (c'est d'ailleurs la raison de leur vie en retrait : les Silencieux ne supportent plus les dissensions ridicules qui divisent les tribus), et que leur peuple à oublié " ce qu'il était ". De plus, les Silencieux prétendront que le vol de la relique est un mauvais prétexte : Tout d'abord parce qu'ils ne voient pas ce que les Vaerelliens feraient d'une relique primitive (sur ce point ils ont tort, mais cela va amener les PJs à réfléchir…), et surtout parce que cette croyance en un objet qui peut apporter paix et prospérité est ridicule (" digne de primitifs " diront-ils aux joueurs hallucinés…). Pour eux, leur peuple a perdu la tête… La question qu'ils poseront aux PJs devrait les faire cogiter :

" Cette histoire de vol de relique est ridicule, demandez-vous à qui cela profite… ".

Les PJs penseront à Solbo… Ils commenceront à être sur la voie.

Les Silencieux ne se joindront à l'alliance des tribus que si celles-ci sont unies dans un but commun et " véritable "… les joueurs ont du boulot !

Les Silencieux sont d'accord pour les amener visiter les villages rasés si les PJs n'y ont pas encore été… par contre ils refuseront, pour le moment, de les conduire à leur propre village…

Et si Kleid se la joue " Coureur des Ombres " ?

Kleid voudra peut-être user de son statut de " réincanation " du Coureur des Ombres pour en imposer aux indigènes… Ca ne marchera pas, bien sûr. Et proclamer que Alaki a senti en lui le pouvoir de ce héros n'y fera rien. Le Gardien, s'il est respecté, n'en est pas moins considéré comme un vieux fou qui n'a plus toute sa tête…

Les Objectifs des Joueurs

Pour cette première partie, les joueurs vont être relativement libres. Ils vont certainement, d'abord, vouloir arrêter la " folie " de Solbo, puis celui-ci pourra les convertir à sa cause… Le doute sur qui à raison (Solbo ou Ouko ?) pourra s'instaurer.

Les PJs pourront soit casser l'alliance des tribus, soit vouloir la renforcer (en essayant de convaincre les Silencieux ou le village d'Ankala, par exemple…)

Et puis surtout, il y a l'enquête sur le vol de la Relique… Les PJs devraient comprendre rapidement que les attaques sur les villages sont radicalement différentes (l'un a été détruit par la Division Noire. Les villageois de l'autre ont été fait prisonniers par les troupes régulières). L'interrogatoire du survivant de Loun'Beko, s'il sera délicat (les indigènes refusent que lui et sa fille soient persécutés…), pourra être révélateur, notamment parce que l'histoire du vol de la Relique n'est pas très claire (A chaque fois qu'il raconte ce qu'il s'est passé, les versions sont légèrement différentes), parce que les PJs auront retrouvé le Gardien mort et torturé (Pourquoi ?) et surtout, s'ils réfléchissent à ce que leur ont dit les Silencieux, le vol de la Relique est le meilleur moyen de pousser les villages à attaquer Izgor…

Et c'est exactement ce que veut le survivant de Loun'Beko…

Les joueurs pourront donc confondre le survivant du village (qui garde la Relique dans la hutte mise à sa disposition, dans un sac), qui démentira un bon moment avant de craquer, et avouer avoir fait ça pour venger la mort de sa femme. Il comptait rendre la Relique après la destruction d'Izgor (Il est sincère)…

Et alors que les PJs dévoileront les faits devant tous les indigènes de Lo'Neke, sous le regard blême de Solbo, les Vaerelliens vont attaquer…

L'attaque

Une boule d'énergie vient frapper de plein fouet une hutte qui explose sous l'impact, projetant des débris à dix mètres à la ronde. Un coup de canon à Fluide…

Les Vaerelliens ont pris position au nord de Lo'Neke… pourquoi cette attaque ? Yrkun Veris, le Stilfari responsable d'Izgor a envoyé des espions dans la jungle, suite aux massacres provoqués par la Division Noire (nous y reviendrons). Il savait pertinemment que les indigènes risquaient de tenter quelque chose en représailles. Lorsqu'il a appris que des troupes se rassemblaient à Lo'Neke, il a envoyé la majeure partie de ses hommes les massacrer, par surprise… La réussite de l'attaque va dépendre des PJs et du nombre d'indigènes ralliés…

La stratégie que vont employer les Vaerelliens est la suivante : deux canons à Fluide et une mitrailleuse à manivelle, protégés chacun par quatre gardes, ont été disposés au nord de Lo'Neke à l'orée de la jungle, à 10 mètres les uns des autres. Ces pièces lourdes commencent à tirer dans le gros des troupes (et il faut bien le dire, ils tombent comme des mouches…) tandis que les soldats tirent au fusil sur les indigènes, qui bien évidemment sont totalement surpris et désorganisés…

En tout et pour tout, une cinquantaine de Vaerelliens commencent à encercler le village alors que les canons font le vide… Honnêtement, si les PJs ne font pas rapidement taire les pièces lourdes, les indigènes sont perdus.

Mais une fois les mitrailleuses et autre canons détruits, les indigènes engagent les Vaerelliens au contact. Globalement, ils sont moins efficaces (et leur matériel moins bon…), mais les PJs qui font des exploits guerriers devraient galvaniser les troupes… Et les Vaerelliens prendront la fuite…

L'objectif de ce combat est de faire utiliser un maximum de pouvoirs aux PJs… en effet, à partir de maintenant, l'action va s'enchaîner, et il faut que les fusionnés arrivent très affaiblis à la scène finale… mais nous n'en sommes pas encore là…

After the War…

Un cri de victoire retentit au milieu des survivants… Solbo a survécu lui aussi et ne perd pas le nord… Il réunit rapidement les joueurs et les quelques survivants… Il a bien compris à qui il doit la victoire, mais il veut aller plus loin : pour lui, il faut attaquer Izgor maintenant, profiter de l'effet de surprise. Il ne doit pas y rester plus d'une vingtaine de soldats… c'est le moment d'attaquer.

Les survivants approuvent. Joignant le geste à la parole, ils prennent les armes et se préparent à livrer le combat.

Le Camp d'Izgor

Le camp d'Izgor est juché sur une petite colline, entièrement déboisée. La lisière de la jungle est à environ 100 mètres du camp. Ce qui veut dire que le reste du terrain est à découvert…

Sur chaque tour il y a deux gardes et une mitrailleuse à manivelle. A la barbacane, deux lance-flammes, de part et d'autres de la porte d'entrée, sont prêtes à faire flamber quiconque aurait envie de prendre ce chemin. Le reste des gardes patrouille dans le camp.

Les joueurs arrivent de nuit, et si les Silencieux ne les ont pas encore rejoints, ils arriveront en renfort pour l'assaut final, arguant de leur sourire niais " qu'ils n'allaient pas laisser leurs frères se faire tuer sans rien faire ". Les soldats ont fait de grands feux le long des murailles et ils ont une vision claire jusqu'à 50 mètres… rappelons qu'en pleine nuit à Bloodlust, les lunes éclairent comme en plein jour, ou presque…

L'attaque sera vouée au suicide si elle se fait de front. Les gardes qui mitrailleront depuis les tours feront de la chair à pâtée des indigènes.

Aux PJs de trouver un moyen de s'infiltrer discrètement et d'éliminer les tourelles… A noter qu'une fois qu'une tour est prise, il est possible de retourner la mitrailleuse contre ses adversaires…

Une fois les défenses sous contrôle, les PJs peuvent au choix ouvrir les portes et permettre aux indigènes de pénétrer et de finir le travail, libérer les prisonniers, ou terminer les quelques soldats qui restent…

Mais gageons qu'ils auront bien mieux à faire quand ils verront le Stilfari du camp se précipiter dans une sorte de bâtiment de béton, sans fenêtres (le laboratoire). C'est là qu'il les attendra, utilisant pour les anéantir toute la puissance de son armure de combat (qu'il a eu le temps de revêtir) et de ses shakrans

(notamment le projecteur holographique qu'il peut utiliser au choix pour créer un double de lui-même, ou faire croire à l'arrivée de renforts...).

Yrkun Veris ne parlera pas... il combattra jusqu'à la mort (les PJs ne doivent pas pouvoir l'interroger). Dans le labo, il y a peu de choses que les joueurs sont à même d'utiliser (fioles aux couleurs étranges, distillateurs, tables couvertes d'herbes et de poudres aux propriétés inconnues). Par contre il y a un coffre mural. L'ouvrir ne devrait pas trop poser de problème aux fusionnés, et à l'intérieur, les joueurs découvriront une boite de bois, tendue de velours, contenant quatre capsules de verre et de métal. Elles contiennent, visible par transparence, un liquide translucide (de l'eau ?).

Ces capsules contiennent le virus, l'arme qui était en test sur les populations indigènes... Il est donc déconseillé d'essayer de les déboucher...

Une fois Veris mort, les PJs se rendront compte que les indigènes se sont rendus maîtres du camp, et ont fait quelques prisonniers. Les joueurs devaient s'attendre à trouver la Division Noire... mais aucune trace.

Les soldats, s'ils sont interrogés affirmeront les avoir vu partir il y a quelques heures...

Quant aux indigènes prisonniers... le Gardien encore vivant expliquera avoir été torturé par les démons blancs... ils voulaient savoir ou leurs ancêtres avaient trouvé la Relique. Il a tout d'abord refusé de parler, mais ils ont abattu un enfant... Alors il a tout dit...

Il est interdit aux Gardiens de faire les révélations qui vont suivre à un indigène... mais les PJs sont des étrangers, et rien dans leur croyance ne leur interdit de tout leur révéler...

Ils expliqueront aux joueurs, et à eux seuls, que les Gardiens sont tous amenés, au cours de leur enseignement, sur un lieu sacré : un temple situé au niveau du delta des deux fleuves, au sud... c'est là que selon les légendes la Relique fut trouvée...

Les PJs doivent s'y rendre et arrêter coûte que coûte les " démons à la carapace noire "...

N.B. : Si les joueurs fouillent le camp, ce qu'ils y trouvent est laissé à l'appréciation du MJ. Ils peuvent cependant compter sur une armurerie (armes, cottes de mailles, fusils...) et un coffre bien garni (1000 dîmes), dans les quartiers du Stilfari.

L'histoire en quelques mots

L'empire Vaerellien a développé une arme virale, qu'elle a testé sur plusieurs villages indigènes. Les camps comme Izgor, implantés loin au cœur de la jungle, servent à surveiller l'évolution de la contamination. Récemment, l'arme a été finalement mise au point, et l'Empereur a envoyé ses soldats d'élite, la Division Noire, exterminer tous les villages contaminés par les différents virus tests... Loun'Beko faisait partie de ceux-ci. L'escouade a donc rasé et détruit le village, mais le lieutenant, l'Elu Vecteur, a remarqué la Relique, qui est en fait un objet Vaerellien datant du crash du vaisseau... Il a donc cherché à savoir ou les indigènes l'ont trouvé, en usant des moyens que l'on sait. Lorsque l'indigène à craqué et avoué, Vecteur et son escouade se sont rendus vers le temple. Vecteur a pour objectif de faire disparaître toute trace Vaerellienne sur place, conformément aux directives de l'empereur dans ces cas là...

Le Temple

Les joueurs se dirigent donc vers le temple, alors qu 'un orage se prépare. Après quelques heures de marche, ils arrivent en vue d'une clairière. La pluie a fait place à une averse tropicale et le ciel est obscurci par les nuages. La vision est réduite à quelques mètres par le rideau de pluie (les PJs ont un malus de 10% à toutes leurs actions).

Au centre de la clairière se dresse une construction, mangée par la végétation, ancienne et de forme rectangulaire. Un escalier mène à l'unique ouverture.

Et devant celui-ci, deux silhouettes en armure intégrale de métal sombre... deux Elus de la Division Noire. Ils scrutent les alentours, aux aguets...

Il va falloir passer en force pour pénétrer... de toutes façons, les Elus utilisent leur scanners régulièrement et finiront par repérer les PJs (ils n'ont aucun malus dû à la pluie.)... dans ce cas, confiants, ils iront droit vers eux pour les affronter...

Si les joueurs décident de les combattre, les autres membres de l'escouade, présents à l'intérieur,ne feront rien pour les aider… Vecteur les rappellera dans le saint des saints afin de pouvoir combattre, en supériorité numérique, dans un espace clos…

Lorsque les PJs entrent, ils remarquent que la construction semble extrêmement ancienne… Sur le mur, des fresques en relief semblent évoquer des hommes, des reptiles géants, et parfois un mélange des deux…

Et puis, devant eux, une ouverture est plongée dans la pénombre… les joueurs pénètrent dans le saint des saints. Ils sont entourés par plusieurs Elus (normalement 3 + Vecteur…). Et face à ce qui semble être une entrée taillée à même le sol, un homme, un Elu, dont l'armure gigantesque semble indiquer qu'il est le responsable de l'unité… Un Shakran flotte à coté de lui. A la main, il tient un boîtier métallique. Pour en avoir utilisé un sur Sulustan, les joueurs savent pertinemment que cela commande l'explosion des bombes disséminées dans la pièce…

Il se présente comme étant l'élu Vecteur…

Au même moment, les PJs pourront remarquer qu'un des Elus présents semble tituber, vaciller…

Vecteur poursuit : Il fait remarquer qu'il est entouré de l'élite des forces Vaerelliennes (l'attaque des deux élus de l'entrée était juste là pour leur faire comprendre à quel point ils sont efficaces…), et que les joueurs n'ont aucune chance. Il se dit d'ailleurs prêt à faire sauter le temple, lui et les joueurs dedans…

Les négociations vont peut-être prendre du temps (à moins que les PJs n'attaquent)…

Les Joueurs sont, à ce stade de l'aventure, quasiment sans pouvoirs (C'était l'objectif des précédents combats) et les Elus ne sont pas des rigolos, encore moins ceux de la Division Noire.

L'objectif de Vecteur est de sortir avec ses hommes et les PJs. S'il y parvient il fera sauter le temple et attaquera les PJs. Il n'acceptera aucune autre proposition.

En aucun cas il ne laissera voir ce qu'il y a derrière le passage.

Mais gageons que les PJs vont réagir et devenir violents, les négociations n'aboutissant pas (A moins que Vecteur ne craque le premier)… Et puis il y a cet Elu, qui s'appuie contre le mur, comme pris d'un malaise, et qui semble fixer les PJs…

C'est lorsque les hostilités commenceront que l'Elu en question va retirer son casque…

les Joueurs ne le connaissent que trop bien… Il a vieilli, grandi, mais il s'agit bien de Sombie…

Mais les questions trouveront leurs réponses plus tard… Il est possible et même probable que les PJs n'arrivent pas à vaincre les Elus (entre leurs armes, le Shakran et les gazs de combat (en milieu clos !) …). Tant pis, ils auront compris combien les Elus sont bourrins… Cela leur servira pour le prochain scénario. Au cours du combat, Sombie sera tenté de les aider, puis rejoindra ses compagnons, sous l'œil sévère de Vecteur… Et le temple sera détruit alors que les PJs seront en fuite.

Si les Joueurs sortent victorieux, le temple est tout de même détruit, Vecteur ayant le réflexe, avant de mourir, d'appuyer sur le détonateur (si les PJs sont encore à l'intérieur, ils ont intérêt à courir…).

Sombie les rejoindra, l'air grave.

Il les accusera de l'avoir abandonné, l'avoir laissé mourir tandis qu'il se noyait… Les joueurs pourront apprendre ce qu'il lui est arrivé : Tombé à l'eau, il a été sauvé par des dauphins qui l'ont amené jusqu'à la côte de Sulustan. Là, il a erré de nombreux jours, dans le désert jusqu'à ce qu'il soit recueilli par un village troglodyte. Quelques mois plus tard, ce village était rasé par les Vaerelliens, et lui capturé. C'est un Stilfari qui l'a remarqué pour ses extraordinaires capacités de combat. Il a fait de lui un Elu, en échange de son allégeance et d'informations sur Tanaëphis. Puis, au fil des mois, il a rapidement gravi les échelons, jusqu'à devenir un membre de la Division Noire, le plus jeune de toute l'histoire Varellienne. Il pourra apprendre aux joueurs que c'est la Division attachée à la protection personnelle de l'Empereur.

Sombie peut les renseigner sur Vaeriel… Il peut leur parler du sous-bannissement qui a fait de lui un Elu (mais ne connaît rien du transfert…), des 7 villes, indiquer la localisation de Palok (ou ils doivent rencontrer leur contact, Maxime…), et raconter tous les détails à la discrétion du MJ…

Puis, Sombie décidera de rejoindre Irkann… Il dit avoir rejoint les troupes Vaerelliennes uniquement pour agir de l'intérieur, aider Tanaëphis à sa façon… Il ne sait pas encore comment il peut agir, mais il y a un fort potentiel à être aussi prêt de l'Empereur. Qui sait ? Peut-être apprendra-t-il un secret décisif ?

Laissez les joueurs négocier pour que Sombie les accompagne. Au final, Sombie partira seul et rejoindra Irkann, pour mener sa lutte de son côté, à sa façon… jusqu'au prochain scénario !

Déblayer les décombres du temple pour voir ce qui intéressait tant Vecteur, est, au mieux très long, et de toutes façons inutile : Les bombes ont tout détruit…

Reste aux Joueurs à quitter les indigènes et à rejoindre Palok.

Des indigènes dont les joueurs n'ont pas fini d'entendre parler…

La Relique

C'est une petite boîte métallique d'une épaisseur de quelques millimètres et de dimensions 12 x 7 cm. Elle est couverte de gravures longilignes et piquetée de rouille et de moisissures. Un des coins est muni d'une encoche. Visiblement elle est très ancienne…

Les joueurs s'en rendront compte après quelques minutes d'observation, cette boite s'ouvre. Sur un jet d'Artisanat Vorozion normal ou d'Agilité x 5 difficile, une étrange plaque est éjectée sur le côté de la boîte… C'est une plaque très mince, en métal, de couleur bleue, munie de symboles étranges. Le verso de la plaque est barré par une ligne marron.

C'est une carte magnétique… mais cela les PJs ne peuvent pas le savoir…

Les indigènes ne laisseront pas partir les PJs avec la Relique… par contre, ils peuvent laisser la boîte (vide ou pas, il n'y a extérieurement aucune différence) et emporter la carte (discrètement, bien entendu…)…

Récompenses

50 points d'humanité pour s'être fait raconter la légende du Coureur des Ombres. 30 points pour ne pas avoir tué Sombie. 50 points pour avoir aidé les indigènes. 10 points par indigène sauvé intentionnellement. 10 points par Vaerellien épargné (hors Stilfari et Elu). 50 points pour avoir libéré les prisonniers du camp.

5 points de prestige pour avoir attaqué et rasé le camp d'Izgor et 5 points supplémentaires pour avoir éliminé les Elus.